mampato

Precio $ 6.00 — Recargo de 1/0 $ 0.40
Precio Perú S/10.00 Año VIII Nº 314 27 DE ENERO DE 1976

LOS PARQUES NACIONALES DE CHILE

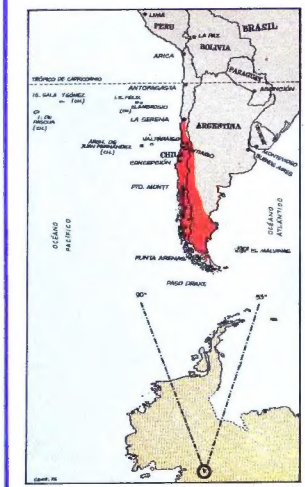
Descubre un mundo entre las rocas

THEMO

¿Qué les sucederá a Mampato, Rena y Ogú en el fondo del mar?

LA DIUCA

(Diuca diuca Mol. Passeriformes)



"Tres chauchas y un diez" es lo que nos dice la diuca, muy de madrugada, al cantar en las ramas de los árboles, antes que el sol salga.

Es una avecita muy común y la cual, con seguridad, todos ustedes conocen. Habita en gran parte del país, desde Coquimbo hasta Magallanes. También se le encuentra en Argentina, en la zona de Mendoza, y se desplaza hasta la Patagonia.

Vive en diferentes lugares, prefiriendo las quebradas y los llanos, y habita en nuestros jardines y plazas. Nidifica en matorrales, colocando hasta cuatro huevos de color café-verdoso sobre un fondo verdoso-azulado. Acostumbra, durante el invierno, a juntarse en grandes bandadas, muchas veces mezcladas con otras especies: tordos, loicas y triles.

En Chiloé vive una raza diferente, un poco más pequeña, la cual ha sido definida como una subespecie diferente.

Es una ave muy característica por su color gris. Tiene en la garganta y entre las patas manchas blancas y una muy característica de color café rojizo en la zona anal.

Luis E. Peña.

mampato

Año VIII - Santiago, 27 de enero de 1976

Nº 314

NOVELA

NATURALEZA

COMO HACER

BIOSFERA CHILENA:	
LA DIUCA	2
SUMARIO	3
CUENTO:	
LAS AVENTURAS DE ARTURO GORDON PYM	4
HISTORIA DEL CINE	8
HISTORIETA MAMPATO	9
TARJETAS POSTALES	13
EL RINCON DE RENA	17
UN MUNDO ENTRE LAS ROCAS	18
HISTORIETA: EL REINO DE LAS AGUAS NEGRAS	21
CURIOSIDADES:	
ITALIA LA MAS BELLA CIUDAD DEL MUNDO	26
CHILE: PARQUES NACIONALES	28
FABULA DEL ESPEJO	34
COMO HACER:	
GUARDA BOTELLAS	37
DEPORTE	39
AJEDREZ	40
HISTORIETA: LA PRINCESA Y EL IMPOSTOR	41
MAMPATOGRAMA	45
JUEGOS	46
TEST	47
NUESTRA PAGINA	49
DOCUMENTOS	51
NATURALEZA	52

Director: Renzo Pecchenino (Lukas). Subdirector: Miguel Arteche. Jefe de Redacción: Cecilia Eyzaguirre E. Directora de Diagramación: Paulina Migliassi de Baeza. Representante Legal: Sergio Araos Bruna. Domicilio: Triana 849. Teléfono: 231575. Propietario: Editorial Lord Cochrane S. A. Derechos Reservados ©Mampato.

Las revistas vendidas en las provincias de Tarapacá, Antofagasta, Aisén y Magallanes están afectas a recargo de flete.

...el barco que se hallaba a la vista era un pequeño bergantín que venía de Liverpool...

Las aventuras de ARTURO GORDON PYM

Capítulo (IV)

TEXTO DE EDGARD A. POE _____ RESUMEN DE MARTIN ANTOLINEZ

Entonces llegó Peters. Comenzó a hablar amablemente con Augusto. Su borrachera era fingida. Le dijo que su padre no tenía duda que su padre había sido recogido. Augusto comprendió que era posible que nos aduenáramos del bergantín. Estuve de acuerdo, y así se lo manifesté.

Augusto insistió en la necesidad de obrar con cautela. Peters volvió a mediodía para traer a Augusto carne salada y budín. Por la noche me metí en la litera de Augusto, y vimos, al día siguiente, que **Tigre** había recobrado sus fuerzas y no daba muestras de tener hidrofobia. Estábamos a 30 de junio, y hacía trece días que el **Grampus** había salido de Nantucket.

El 2 de julio, Peters puso en libertad a Augusto, y subieron a cubierta. El bergantín seguía aún navegando hacia el barco que venía de Cabo Verde.

El 3 de julio, Augusto me proporcionó tres frazadas con las que formé una cama confortable en mi escondite. **Tigre** tomó sitio en la cama, y durmió pesadamente. Peters trataba con gran bondad a Augusto. Al día siguiente, el barco que se hallaba a la vista era un pequeño bergantín que venía de Liverpool, y lo dejaron pasar sin molestarlo. Un arponero, Jim Bonner, fue arrojado

Peters puso en libertad a Augusto, y subieron a cubierta.

por la borda, según me dijo Augusto. Pertenecía a la pandilla del cocinero, de la cual era partidario Peters.

El 5 de julio se levantó una brisa revuelta del oeste, que al mediodía se convirtió en huracán. Al arriar una de las velas, Sims, uno de los marineros de la banda del cocinero, cayó al mar. El número total de personas quedaba reducido a trece: Peters, Seymour, el cocinero negro, Jones, Greely, Hartman Rogers y William Allen, de la partida del cocinero. El piloto, Absalom Hicks, Wilson, John Hunt y Richard Parker, del bando del piloto, Augusto y yo.

El 6 de julio la tempestad duró todo el día. El bergantín embarcó una gran cantidad de agua. Trabajaron intensamente para achicar el agua. A las once, embarcamos una ola en medio del buque. El 7 hubo una fuerte marejada, y el bergantín, que es ligero, se balanceaba terriblemente. Sufrí mucho a causa del mareo. Peters dijo a Augusto que Greely y Allen se habían pasado al bando del piloto. El 8, el piloto ordenó poner rumbo al sudoeste, hacia las Antillas. Un día más tarde, Peters dijo a Augusto que estaba dispuesto a quitar al piloto el mando del bergantín, y le preguntó si podía contar con su ayuda. Sin vacilar, Augusto le contestó que sí. Peters le agregó que sondearía a los demás hombres de su bando. El 10, murió Hartman Rogers, atacado de espasmos después de haber bebido un vaso de **grog**. Antes de morir, dijo a Peters que creía que el piloto lo había envenenado. Peters expresó, un poco más tarde, su determinación de jugarse el todo por el todo para intentar apoderarse del barco.

Entonces, Augusto le reveló mi presencia.

Peters se quedó atónito, pero satisfecho. Y convinimos en que intentaríamos apoderarnos del barco a la primera oportunidad. Nuestras deliberaciones fueron interrumpidas por el grito de: "¡Todo el mundo a arriar velas!", Peters y Augusto corrieron a cubierta.

Como de costumbre, la tripulación

Jim Bonner, que pertenecía a la pandilla del cocinero, fue lanzado por la borda.

estaba casi completamente borracha. Una violenta ráfaga tumbó al bergantín de costado, pero lo enderezaron no sin que embarcara una gran cantidad de agua. Al caer la noche, el viento aumentó su violencia. Era la ocasión más favorable para poner en práctica nuestro plan, aunque no éramos más que tres, y en la cámara había nueve. Todas las armas estaban en su poder, con excepción de dos pistolas y de un largo cuchillo de marinero que Peters llevaba siempre consigo. El barco estaba al pairo, es decir, quieto y con las velas tendidas, que es lo que se hace con los barcos durante los huracanes.

Entonces se me ocurrió que podríamos explotar los terrores supersticiosos y la conciencia de culpabilidad del piloto y sus compañeros. Y como Rogers había muerto en la mañana y su cadáver presentaba un aspecto muy desagradable, resolví disfrazarme como si de él se tratara.

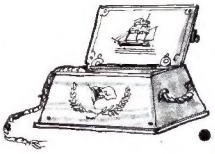
Habían subido el cuerpo a cubierta, y mientras se hacían los preparativos para lanzarlo al mar, cosido a una hamaca, se desencadenó la tempestad, y el entierro se abandonó. Peters, entonces, subió a cubierta, se acercó a Allen, quien nada sospechaba y, cogiéndole de la garganta, lo arrojó al mar. Nos llamó y subimos. Quitamos la camisa al cadáver, y tan pronto como llegué abajo, comencé a disfrazarme para representar el cadáver de Rogers. Peters me frotó la cara con tiza blanca, manchándomela después, con

Al caer la noche, el viento empezó a aumentar su violencia.

sangre. La mancha a través del ojo no fue olvidada, y presentaba un aspecto espantoso. Cuando me contemplé en un trozo de espejo, quedé aterrorizado. Tan real era mi disfraz. Luego mis dos compañeros se dirigieron a la cámara. Peters entró, cerró la puerta, y me situé tras ella. Le pregunté al piloto si no creía que era mejor lanzar el cadáver por la borda en seguida. Nadie se movió. La banda se hallaba muy nerviosa.

Entonces Peters me hizo la señal convenida, di un empellón a la puerta, y entré sin decir una sola palabra.

Continuará



HISTORIA DEL CINE

EL USO DEL COLOR EN LA CINEMATOGRAFIA

EN 1894 la gente se agolpaba delante de una sala de espectáculos en Broadway, donde se exhibía la primera película en colores: "La bailarina Annabella", rodada en el estudio de Edison. Se trataba de 10 metros de película, la que mostraba a una joven bailarina que ejecutaba una danza oriental. Un juego de luces coloreadas, variando continuamente, hacía aparecer a la actriz bajo formas distintas: una flor, una mariposa, etc. Sin color, la danza perdía todo su atractiva.

La esposa del fotógrafo Kuln, colaborador de Edison, se encargó de colorear a mano las imágenes del filme. Este hecho inició el uso del color en la cinematografía.

LOS PRIMEROS PASOS

En un principio —hasta 1908— toda la coloración se realizaba a mano, fotograma por fotograma. El mismo Georges Méliès produjo algunas películas interesantes de este tipo. Este método debe haber sido un trabajo de titanes.

Los filmes en colores requieren una técnica mucho más compleja que la empleada en blanco y negro. Las primeras patentes para un sistema de fotografía en color fueron solicitadas en 1868 por el francés Ducos du Hauron. Desde entonces han sido innumerables las patentes de fotocinematografía en colores. Se calcula que en el período entre 1928 y 1945 se patentaron más de mil procedimientos distintos.

La pareja romántica del filme "Lo que el viento se llevó": Vivien Leigh y Clark Gable (1941).

LOS METODOS MAS RECIENTES

Para obtener películas en colores se puede emplear un procedimiento con muchas películas (tecnicolor), o con una sola (eastmancolor). Los sistemas con los que se obtiene la reproducción de los colores son: el agfacolor, el gevacolor, el ferraniacolor, etc., para citar sólo los más conocidos. El cine en colores ha conseguido después de la segunda guerra mundial una difusión tal que las películas en blanco y negro son minoría.

Desde hace muchos años se planteó el problema del color, desde luego no en sus aspectos artísticos sino técnicos. En la primera década del siglo se seguía el procedimiento del teñido de la película para obtener secuencias amarillas, rojas o verdes ("Los topos grises", 1915). Estas escenas tenían un ingenuo significado expresivo. Por ejemplo, una escena sangrienta era roja, una escena primaveral se filmaba en verde, etc. Con procedimientos análogos los técnicos franceses estamparon el negativo de "La Travesía de París" (1956) en colores azul y sepia. Entre las primeras películas rodadas íntegramente en colores recordamos "Herencia de muerte" (1935) y "Museo del amor" (1936). Películas en colores de notable significado estético han sido, entre otras "Enrique V", de Sir Lawrence Olivier, en 1944; "Livia", de Visconti, en 1954, "Lo que el viento se llevó" (1941) y "Gritos y susurros" de Ingmar Bergman de 1975.

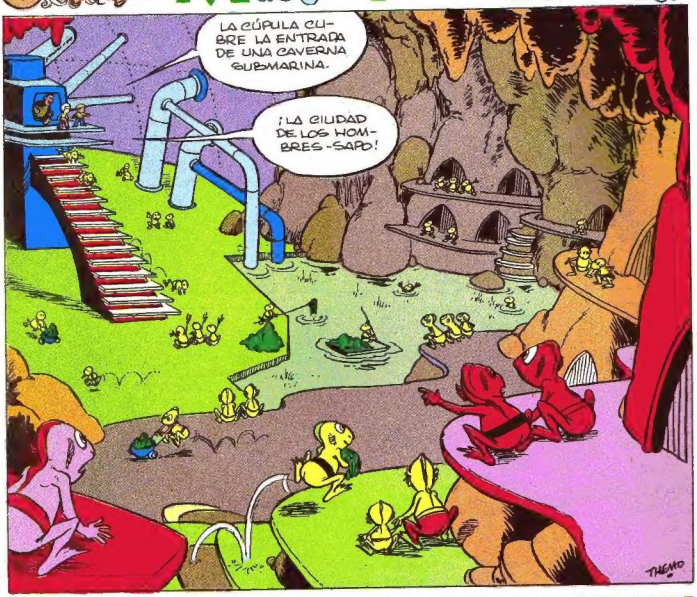
M. F.

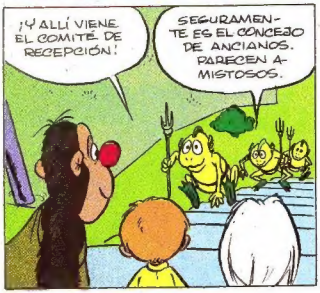
Mampato

Por Tremo Lobos

Mampato

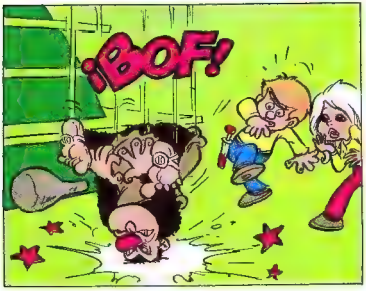
POR TRENO LOBOS





Mampato

POR THEMO LOBOS



Mampato

POR THEMO LOBOS

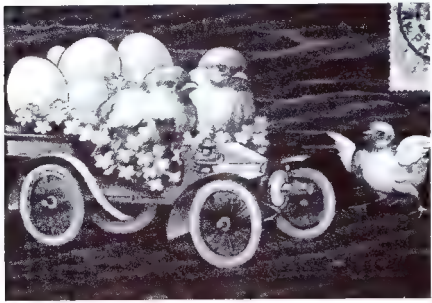
CONTINUARA.

TARJETAS POSTALES

Cada año millones de tarjetas postales son enviadas a todos los rincones del mundo, llevando noticias y mensajes de amistad y buenos deseos. Esta industria, siempre floreciente, tuvo sus orígenes en China, en el siglo X: los chinos habían adoptado la costumbre de enviar pequeñas tarjetas bellamente decoradas en testimonio de amistad.

Siglos después en Francia, bajo el reinado de Luis XIII, comenzaron a circular tarjetitas destinadas, en aquella época, a las visitas de cortesía. Eran las mismas que hoy conocemos como "tarjetas de visita". Pero fue sólo en el siglo XIX, durante la gran revolución industrial, que se produjo el nacimiento de la "tarjeta postal", prima directa de la "tarjeta de visita".

El primer fabricante francés fue León Besnardeau, quien, durante la guerra de 1870, tuvo la idea de distribuir entre los soldados pequeños rectángulos blancos para facilitarles la correspondencia. Sin embargo, sólo en 1889 la tarjeta postal se convirtió en tarjeta ilustrada, con moti-



El mundo de los animales fue intensamente explotado en tarjetas postales de principios de siglo.

vo de la célebre Exposición Industrial de París. La primera vedette fue la torre de 300 metros de altura construida por Gustavo Eiffel. El gigantesco andamiaje era el centro de la muestra internacional y, naturalmente, todos los visitantes se sentían felices de enviar, desde la capital francesa, tan curioso testimonio. Aún hoy se estima que la tarjeta de la Torre Eiffel batió récords de venta: alcanzó cinco millones de ejemplares después de 1889.

Entre los miles de temas propuestos al público —ya sean humorísticos o documentales— el mundo de los animales fue sin duda, el más explotado.

Entre las de tipo humorístico abundaban las de monos y gatos, las cuales coincidían en un tema central: la imitación de la comedia humana. Estas mostraban, mediante ingeniosos dibujos, la vida en familia, desde la primera comunión hasta el nacimiento de. primer hijo.

Generalmente los monos representaban a los seres humanos en escenas que los mostraban maliciosos, rudos, burlones o bataladores. Los gatos, por el contrario, representaban la poesía y el romanticismo.

Los fieles compañeros del hombre —los perros— tampoco fueron olvidados en la gran familia animal de tarjetas postales. Frecuentemente eran los portadores de los mensajes de buenos deseos y amistad. El abnegado "Barry", del que tanto se hablaba en aquella época (por haber salvado a 40 personas, siendo él la víctima 41) despertó una enorme simpatía, y puso de moda a los perros San Bernardo

"Los chanchos representan el buen humor" dijo un día, cierto señor. Esto dio ocasión a los dibujantes para poner de moda a los robustos y rosados mamíferos como portadores de deseos de prosperidad y felicidad para el Año Nuevo. Sin embargo, durante la primera guerra mundial, los cerdos con casco en la cabeza y botas en las patas, representaron en Francia, al invasor alemán e incluso al Kaiser y al Príncipe heredero. Sólo después de la guerra los chanchitos volvieron a representar el buen humor y a la alegría.

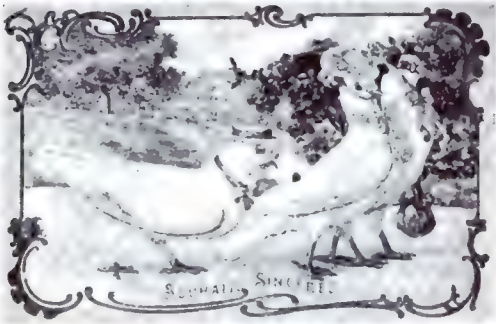
Entre las numerosas criaturas seleccionadas, las aves como la gallina y sus pollitos, figuraron preferentemente en las tarjetas de Pascua a Navidad. Por lo general mostraban a la mamá gallina protegiendo a los pollitos recién nacidos, los cuales se apretaban alrededor de huevos de chocolate. Otras aves fueron largamente explotadas. El amor lo representaban pequeños gorriones o palomas, y las cigüeñas portaban buenas noticias.

Las tarjetas postales no olvidaron a ningún animal, ni a los de Africa ni a los de las regiones polares, pero fueron los animales domésticos los que más se vendieron.

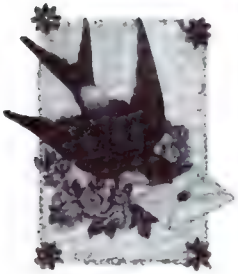
Y —quién lo hubiera creído— los peces fueron los más prolíficos en las tarjetas postales. Salían, por lo general, el primero de abril, mes en que comienza en Europa la primavera.

Una de las tarjetas de mayor venta en esos días, decía así:

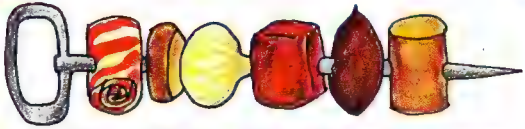
Pececito, dile tiernamente
a ella, por quien tanto suspiro,
que es ella a que más quiero ●



La imitación de las costumbres humanas era el tema central de estas tarjetas. Monos en clases de baile, golondrinas que llevaban cartas de amor, románticas palomas y peces que aparecían junto con la primavera, eran los portadores de cientos de mensajes.



fierritos



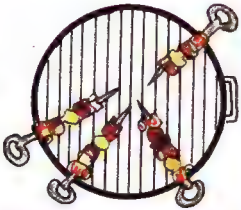
Necesitas: tocino, carne, salchichas, chorizillos, cebollines, aceite, 1 fierrito por persona.

1. Enrolla las tiritas de tocino.

2. Corta en trocitos las salchichas y la carne.

3. Pela los cebollines y córtales el tallo.

4. Ensarta en los fierritos los rollitos de tocino, los trozos de carne y salchichas, los chorizillos y cebollines. Unta con aceite todo lo ensartado.



5. Coloca los fierritos en la parrilla sobre las brasas. Ponlos 5 minutos por un lado, luego por el otro. Si los fierritos tienen mango metálico tómalos con una servilleta para que no te quemes.

Un mundo entre las rocas

Texto y fotos de Héctor Bahamonde Avilés

Jorge y Cristian probaban sus fuerzas tirando de un "huiro"

Saltaron de roca en roca hurgando en los mil rincones existentes.

Extracto de "Oda a las algas del océano" de Pablo Neruda.

Andrea, Jorge y Cristián jugaban por la playa, divirtiéndose y gozando de la naturaleza. Jorge y Cristián probaban sus fuerzas tirando de un "huiro", esos tallos entrelazados de color pardo, algo pegajosos.

Después de un largo rato, fueron a los roqueríos. Saltaron de roca en roca, hurgando en mil rincones. Jorge tocaba las superficies de éstas, cubiertas de una capa verde resbalosa. Andreita se mojaba los pies en una charca y Cristián estaba fascinado mirando unas ramitas de color rojo, que flotaban

—Estas son algas —dijo Jorge con seguridad.

¿Se comen? preguntó la pequeña

—Claro —dijo Cristián y agregó—, ¿te acuerdas cuando comimos cochayuyo?

—Sí, —dijo Andrea.

--Pues bien, ésas son algas --le dijo Cristián con aire de maestro sabelotodo

Se veían algas de muy variados colores. Algunas flotaban, otras estaban adheridas a las rocas y, mar adentro, se veían verdaderas islitas flotantes de colores café y verde. El mar parecía una sopa de algas.

Decidieron buscar algún libro que enseñase algo sobre estas "plantitas" marinas.

Fueron a la biblioteca y encontraron justo el libro que necesitaban.

Las algas

Primeramente debemos saber que las algas son vegetales inferiores, por su menor grado de evolución. No tienen tronco, frutos, hojas ni raíces, como los vegetales más evolucionados. Se las clasifica como talófitas con clorofila, pues en lugar de tallo, tronco o raíces, poseen un talo. La clorofila es el pigmento que da el color verde a los vegetales

Las algas son capaces de bastarse por sí mismas, utilizando elementos inorgánicos (minerales) que extraen del ambiente en que viven.

¿Dónde habitan?

Estos vegetales no sólo habitan en los océanos, sino que también se encuentran —y en no despreciable cantidad— en numerosos otros ambientes, tales como riachuelos, remansos, estanques de agua dulce, lagunas e incluso en las medianas y altas cumbres. Además, algunas algas se asocian con ciertos hongos, dando lugar así a los líquenes. El alga produce el alimento y el hongo le da protección. Esto se conoce como una sociedad simbiótica.

De muy variados colores

Hay algas de color rojo, otras son azules, verdes y también pardas. Esto se debe a que, además de clorofila, algunas poseen otros pigmentos que hacen variar el color verde primitivo. Sus dimensiones son muy variables, algunas muy pequeñas, invisibles al ojo humano; otras alcanzan longitudes fantásticas, muy superiores a 100 metros de longitud.

Nuestros amigos redactaron una clasificación más o menos general, que les serviría para identificar las algas que recolectan. Y la resumieron así:

Cianofíceas

Se las llama también algas azules. Por lo general viven en el agua. Son unicelulares y a menudo forman "hilos". Además de clorofila poseen un pigmento de color azul llamado ficocianina.

Diatomeas

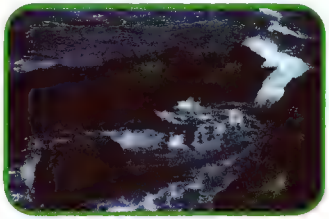
Se llaman también algas silíceas. Son unicelulares y poseen una membrana provista generalmente de ornamentaciones muy bellas.

Conjugadas

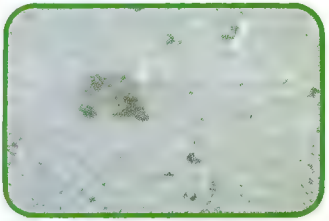
Son algas unicelulares, microscópicas, de color verde. Genera mente forman filamentos (hilos) y casi siempre son acuáticas. A veces forman grandes conjuntos verdosos en la superficie de lagos, estanques y piletas

Cloroficeas

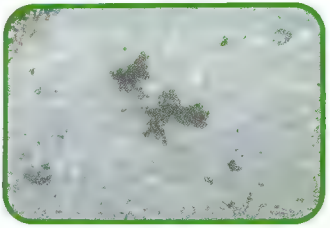
Son algas verdes unicelulares o pluricelulares (formadas por muchas células). Algunas son microscópicas, pero otras son de mayor tamaño. Forman filamentos y



Alga rodofícea o roja



Alga parda



Algas verdes (cloroficeas) adheridas a las rocas.

también láminas. Casi siempre viven en el agua y, a veces, forman grandes conjuntos, al igual que las anteriores.

Feofíceas

Se llaman también algas pardas, debido a que, además de clorofila, poseen un pigmento pardo llamado ficofeína. Algunas son microscópicas, pero hay otras que alcanzan muchos metros de longitud. Tienen formas muy variadas y viven casi exclusivamente en los mares —especialmente en los fríos— de ambos hemisferios

Rodofíceas

Se denominan también algas rojas, pues además de clorofila tienen un pigmento rojo que se llama ficoeritrina. Las hay microscópicas, pero generalmente son macroscópicas (se ven a simple vista), aunque no llegan a alcanzar las dimensiones de algunas feofíceas. En su gran mayoría viven en el mar.

Ahora sí que estaban bien informados. Inmediatamente partieron a buscar alguitas para su ansiada colección.

Los chicos se metían en los charcos. Andreíta metía las alguitas en un frasco.

Las algas, el pan de cada día

Hay muchas formas de aprovechar estos vegetales, aunque te parezca fantástico. En el futuro ocuparán un importantísimo lugar tanto en la alimentación como en la industria. Pero obviamente su explotación deberá ser muy controlada. Todo esto para no producir un desequilibrio en la naturaleza.

Es así como a las feofíceas (algas cafés) se las emplea en la fabricación de algunos alimentos, sustancias azucaradas, abonos para la agricultura y en la extracción de yodo y potasio.

A las rodofíceas (algas rojas) se las "cosecha" para la obtención de yodo, y con fines alimenticios, como a las anteriores. De estas especies rojas se extrae una sustancia que probablemente tú conoces de nombre: el agar-agar, el cual es utilizado en la industria textil, de papel y en la elaboración de dulces, gelatinas, pastas, etc.

Pero eso no es todo. Hay muchas otras algas que han sido estudiados por científicos y especialistas para su explotación en beneficio de toda la humanidad. Es muy probable que pronto los fondos oceánicos se transformen en verdaderas praderas de cultivos de algas. Estos vegetales tienen una gran capacidad de oxigenación y crecen rápidamente. No es de extrañar, entonces, que las algas estén presentes en las colonias interplanetarias.

[illegible] de algas [illegible]

[illegible] Jorge y Andrea tú también puedes descubrir el mundo entre [illegible]

Corentín en: El reino de las aguas negras

EL PRÍNCIPE DEL DESIERTO

ACOMPAÑANDO A CORENTIN A INSPECCIONAR LA FRONTERA DE SONPUR, KIM ES RAPTADO POR UN OFICIAL TURCO, YLDERIM.

DEJADO POR MUERTO, CORENTIN ES CAPTURADO POR KALTURJIAN, UN MERCADER DE ESCLAVOS, QUIEN LO VENDE MAS TARDE EN LA PLAZA DEL MERCADO DE UNA CIUDAD ARABE.

CORENTIN ES COMPRADO POR UN EXTRAÑO ANCIANO NARREDIN, QUIEN CONSAGRA SU VIDA AL ESTUDIO DE LAS CIENCIAS Y VIVE EN UN CRATER ROCOSO FORMADO EN PLENO DESIERTO POR UN METEORITO Y AL QUE LOS NÓMADES SUPERSTICIOSOS LLAMAN EL "COLMILLO DE SATÁN".

NARREDÍN DEVUELVE SU LIBERTAD A CORENTÍN. ESTE, A SU VEZ, LIBERA A LA NIETA DEL ANCIANO, ZAILA, PRISIONERA DE UNA TRIBU DE TARTAROS. KHALEB, UN JOVEN ARABE PRISIONERO, TAMBIÉN SE UNE A ELLOS.

KHALEB Y CORENTIN LLEGAN A AL-AMARAH, LA CIUDAD DEL DESIERTO, DONDE YLDERIM ESTÁ AL MANDO DE LA GUARNICIÓN TURCA, AL SERVICIO DEL TRAIDOR GAMUL. CORENTIN ENCUENTRA A KIM AL CUAL GAMUL E YLDERIM HAN HECHO TOMAR EL LUGAR DEL PRÍNCIPE DEL DESIERTO, SÍMBOLO DE LA CIUDAD Y HEREDERO DEL CALIFA ASESINADO POR GAMUL.

GUIADOS POR KHALEB, QUIEN NO ES OTRO QUE YASID AL-HAKAN AL MANSUR, EL VERDADERO PRÍNCIPE DEL DESIERTO, LOS HABITANTES DE LA CIUDAD SE SUBLEVAN Y ECHAN AL INVASOR TURCO. GAMUL E YLDERIM MUEREN EN LA BATALLA.

PERO KIM NO ES MAS QUE UN CUERPO SIN ALMA, UN ROSTRO DE MIRADA VACÍA. GAMUL, AYUDADO POR CIERTA DROGA O MALEFICIO, HA CONVERTIDO AL JOVEN EN UN ROBOT DESTINADO A OBEDECERLE CIEGAMENTE.

PARA TRATAR DE SANARLO, CORENTIN, ACOMPAÑADO DEL PRÍNCIPE YASID, LLEVA A KIM A VER A NARREDÍN. PERO ESTE RECONOCE SER INCAPAZ DE DESCUBRIR EL EXTRAÑO MAL QUE INVADE EL ALMA DEL JOVEN. PARA SALVAR A SU AMIGO, CORENTÍN DEBERÁ AFRONTAR INCREÍBLES PRUEBAS, QUE LO ESPERAN EN:

El reino de las aguas negras

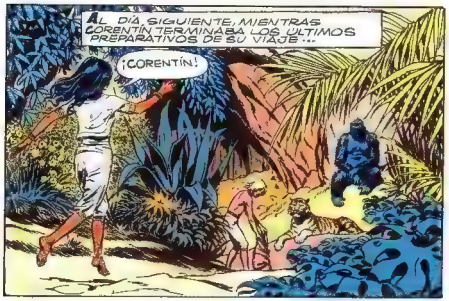
Y ¿CÓMO PODRÉ ENCONTRAR A SSE HASSAN MIDANI ?

SU REPUTACIÓN ES GRANDE EN EL MUNDO ÁRABE. CUANDO LLEGUES A LAS ALTAS MESETAS DE PAMIR, LOS HABITANTES TE CONDUCIRÁN HASTA DONDE EL VIVE.

SIENTO MUCHO NO PODER AYUDAR A TU AMIGO, CORENTIN. PERO EL MALEFICIO DEL QUE HA SIDO VÍCTIMA, ES CAPAZ AL PODER DE LAS CIENCIAS QUE PRACTICO. CONOZCO BIEN AL HOMBRE DEL CUAL TE HABLO, Y SUS CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS Y DE LA MAGIA NEGRA SON INMENSOS.

HASSAN MIDANI ES NUESTRA ÚNICA OPORTUNIDAD DE LIBERAR A KIM DE LAS FUERZAS MALIGNAS QUE SE HAN APODERADO DE SU ESPÍRITU. ¡PERO LA RUTA DE PAMIR ESTÁ LLENA DE PELIGROS!

¡NO IMPORTA! PARTIRÉ MAÑANA COMO LO HABÍA PLANEADO.
QUE TODO TE RESULTE BIEN.

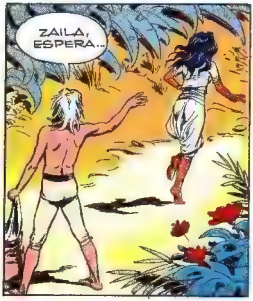

AL DÍA SIGUIENTE, MIENTRAS CORENTÍN TERMINABA LOS ÚLTIMOS PREPARATIVOS DE SU VIAJE...
¡CORENTÍN!

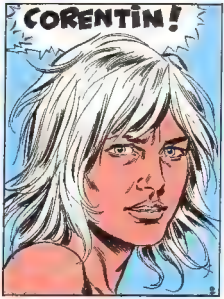
CORENTÍN, DÉJAME ACOMPAÑARTE... LA RUTA SERÁ DURA Y NO CONOCES EL PAÍS. PODRÍA SERTE ÚTIL...

ERES MUY GENTIL, ZAILA PERO NO ES POSIBLE. ESTE TIPO DE EXPEDICIÓN ES PARA HOMBRES. PERO NO TE PREOCUPES, NO ME PASARÁ NADA.

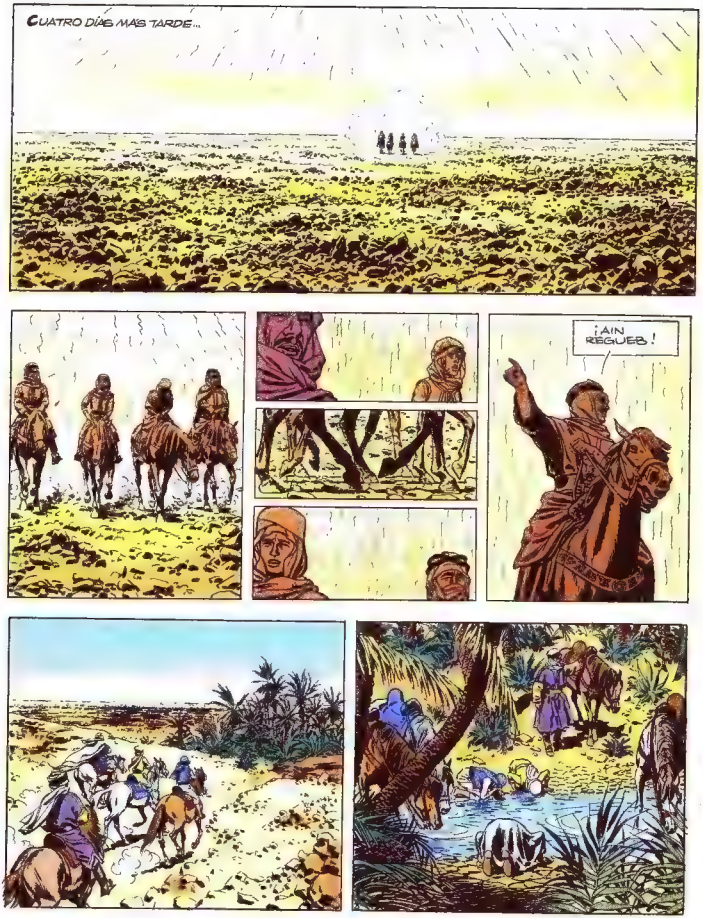
A ELLOS TAMBIÉN PREFIERO DEJARLOS. DESPUÉS DE TODO SÓLO SE TRATA DE ENCONTRAR A UN HOMBRE QUE ESTÁ A UN PAR DE LEGUAS DE AQUÍ... Y TRAERLO...

¡QUE LA PESTE SE APODERE DE TU ALMA VANIDOSA! OJALÁ QUE LAS PIEDRAS DEL CAMINO TE HAGAN MIL HERIDAS...
¡¿PERO?!


ZAILA, ESPERA...

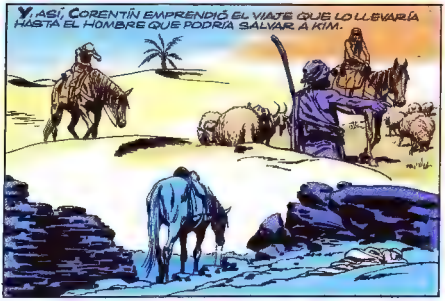

CORENTÍN!

LOS CABALLOS ESTÁN LISTOS, YASID TE ACOMPAÑARÁ HASTA EL OASIS, DE AHÍ RÉGUES. ¡LUEGO TE ENCONTRARÁS SOLO EN LAS MANOS DE ALÁ...

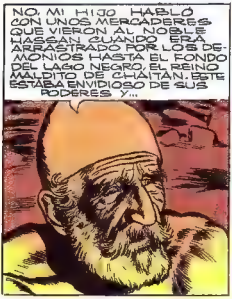

CUATRO DÍAS MÁS TARDE...
¡AIN REGUEB!

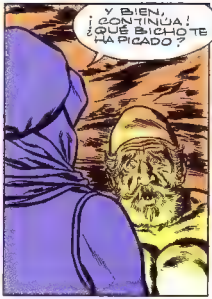
NUESTROS CAMINOS SE SEPARAN AQUÍ, CORENTÍN. TÚ SABES QUE NO PUEDO AUSENTARME POR MUCHO TIEMPO DE ALAMARAH. PERO DEJA POR LO MENOS QUE TE ACOMPAÑE UNO DE MIS HOMBRES.
NO, YASID, SI VOY SOLO LLAMARÉ MENOS LA ATENCIÓN.
HUBIERA QUERIDO ACOMPAÑARTE, PERO MI PUEBLO ME NECESITA.

ADIÓS, AMIGO. QUE ALÁ TE PROTEJA Y QUE NUESTROS CAMINOS SE VUELVAN A ENCONTRAR ALGÚN DÍA.


Y ASÍ, CORENTÍN EMPRENDIÓ EL VIAJE QUE LO LLEVARÍA HASTA EL HOMBRE QUE PODRÍA SALVAR A KIM.

¿HASSAN MIDANI?... NO LO VOLVEREMOS A VER... FUÉ CAPTURADO POR EL CHAITAN...
¿POR EL DIABLO? VAMOS, VIEJO, ESTÁS BROMEANDO...


NO, MI HIJO HABLÓ CON UNOS MERCADERES QUE VIERON AL NOBLE HASSAN CUANDO FUÉ ARRASTRADO POR LOS DEMONIOS HASTA EL FONDO DEL LAGO NEGRO. EL REINO MALDITO DE CHAITAN. ESTE ESTABA ENVIDIOSO DE SUS PODERES Y...


Y BIEN. ¡CONTINÚA! ¿QUÉ BICHO TE HA PICADO?

¡LA PREGUNTA DEBERÍA HACÉRTELA YO A TÍ, RUMI!
4

CONTINUARÁ

ITALIA, LA MAS BELLA CIUDAD DEL MUNDO

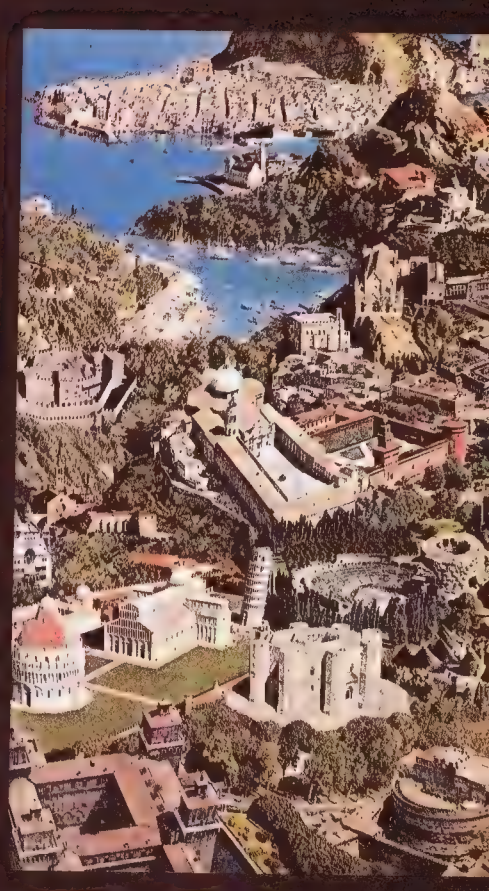
He aquí la reproducción de uno de los más hermosos cuadros fantásticos de Paolo Grafina. Su autor lo ha titulado: "Fantasía de Italia, síntesis paisajística y monumental". Representa, a través de una visión ilusoriamente tridimensional, los más importantes monumentos, basílicas, castillos, plazas y bellezas naturales de Italia.

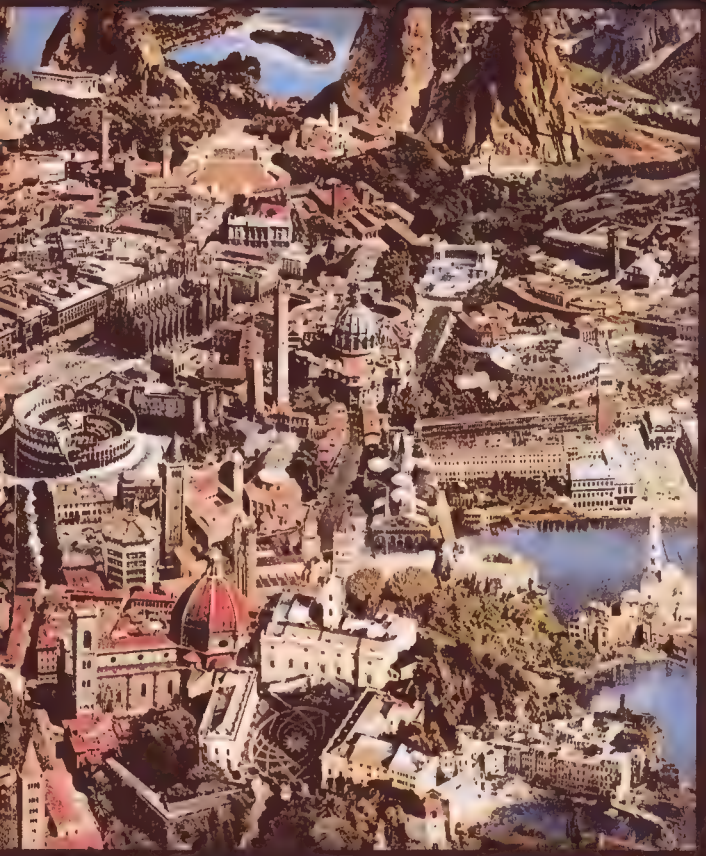
¿No sería maravilloso vivir en una ciudad así? se pregunta el propio autor.

Y con este cuadro tan original, ¿qué te parece si hacemos un test?

A ver, ¿cuántos monumentos y lugares puedes reconocer?

Si quieres saber cuáles son, busca en la página 48.





los parques nacionales chilenos

Por Ismael Espinosa _____ (Con la colaboración de la Corporación Nacional Forestal)

¿Sabías que en Chile hay 50 Parques Nacionales con un total de más de cinco millones de hectáreas, o sea, alrededor del 7% de nuestro territorio continental?

Entrada a Parque Nacional de Villarrica

¿Qué son los Parques Nacionales?

Muchas veces hemos oído hablar de que existen, como algo muy lejano. Sin embargo, están abiertos a todos los visitantes que quieren sentirse más próximos a la vida silvestre.

Los Parques Nacionales son grandes terrenos de propiedad del Estado, que, por su situación o con el fin de defender su flora, fauna o paisaje, deben mantenerse permanentemente en su condición natural, sin que puedan ser explotados en forma distinta a la prevista al establecerlos, para así conservarlos con fines exclusivamente educativos, científicos o de recreación.

Los primeros parques nacionales del mundo datan de mediados del siglo pasado y fueron creados en Europa y en los Estados Unidos para preservar algunos sitios de gran interés ecológico, de la creciente invasión humana.

Actualmente los hay en todos los países del planeta, pues todos los go-

Los volcanes Payachatas en el Parque Nacional del Lauca, donde se refugian las últimas vicuñas chilenas.

biernos han tomado conciencia de lo difícil que es recuperar para la vida natural lo que ha sido explotado por el hombre.

Por eso se ha impuesto como verdadera necesidad la creación de grandes reservas territoriales, como una salvaguardia para las generaciones futuras y como un medio de preservar para nosotros mismos algo que es muy hermoso pero muy delicado: la naturaleza.

Las primeras medidas de protección adoptadas en Chile datan de 1931, pero sólo en 1967 nuestro Gobierno adhirió a los convenios internacionales que unifican la reglamentación sobre la materia.

La administración de los Parques Nacionales está entregada a la Corporación Nacional Forestal (CONAF), que en cada Parque tiene guardabosques y personal que fiscaliza y facilita el uso del lugar por los visitantes.

¿Dónde están los Parques Nacionales?

Si examinas el mapa verás que ellos se extienden a lo largo de todo Chile, desde el altiplano ariqueño, las islas de Pascua y Juan Fernández, muchos bosques, hasta la región de los lagos y el extremo sur continental.

Los más visitados son, naturalmente, los más cercanos a las zonas turísticas. Y tal vez el conjunto más sensacional es el que se despliega desde Los Angeles a Llanquihue, en ambas cordilleras.

Sin embargo, tenemos, por ejemplo, en el extremo norte los parques del Lauca e Isluga, donde viven las últimas vicuñas; y en el lejano sur los más extensos, donde todavía la vida silvestre está intocada.

¿Para qué sirven los Parques Nacionales?

Ya dijimos que su finalidad principal es la protección y conservación de la naturaleza.

Pero éste no es un fin meramente romántico o piadoso.

También ellos tienen importantes connotaciones prácticas: a más de su valor científico y espiritual, sirven para la recreación y el turismo nacional y extranjero.

No pocos países cuentan, entre sus principales riquezas, con el atractivo de la naturaleza preservada. Así por ejemplo, en Africa ya son más frecuentes los "safaris fotográficos" que las cacerías de antaño. Ahora sólo se puede cazar los animales que exceden de cierto número ideal para la sana conservación de la especie.

Aquí en Chile no tenemos la variedad y espectacularidad de la fauna africana, pero tenemos una enorme cantidad de aves silvestres, bosques majestuosos, glaciares hermosísimos,

bellos lagos y volcanes majestuosos.

Ellos están para nosotros y nuestros visitantes, en la medida que sepamos preservarlos de la destrucción.

¿Cómo se utilizan los Parques Nacionales?

Cada Parque posee su administración y dotación de personal y elementos diferentes, según el caso.

Así, algunos tienen lugares especiales para paseos campestres o campismo; otros tienen cabañas o refugios, etc.

Por eso, al visitar un Parque es conveniente dirigirse a la Administración y averiguar las facilidades o acomodaciones disponibles.

En general, todo visitante debe ser un colaborador más en la tarea de mantener el lugar en las mejores condiciones, para que los que vayan en el futuro puedan gozar de él en igual o mejor forma.

En todo caso, los visitantes deben cumplir, a lo menos, las normas siguientes:

Campamento a la entrada del Parque de Puyehue, uno de los más hermosos de la región de los lagos

Junto a la frontera con Argentina el río Puyehue corre en medio de la espesura boscosa

[illegible] al interior de Puerto Natales, la vida silvestre se desarrolla casi libremente. Dos guanacos jóvenes junto al Lago Pehoé

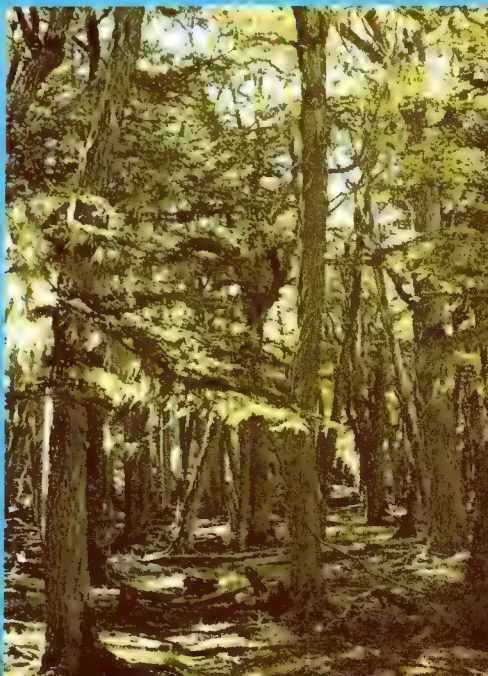
Gansos salvajes que aún no tienen el nombre, en el Parque Nacional Fernando de Magallanes, en Tierra del Fuego.

Isla Grande de Tierra del Fuego se advierte gracias a que toda la zona ha sido declarada Parque Nacional.

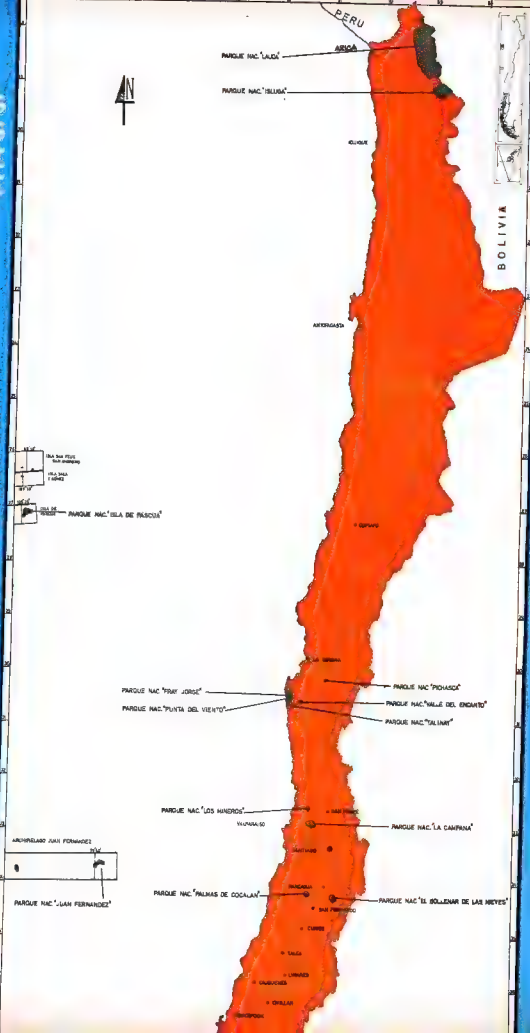
- Usar para acampar o merendar sólo los lugares indicados con letreros.
- Al retirarse, depositar los desperdicios en los basureros allí colocados; o llevarlos consigo, para eliminarlos con posterioridad.
- Cuidar la vegetación; no hacer marcas en los árboles o en las piedras; no cortar ramas o leñas.
- No hacer fuego sino en los lugares especialmente dispuestos para ello, y en tal caso, cerciorarse de que está completamente apagado al abandonar el lugar.
- Respetar estrictamente las disposiciones de cada lugar sobre caza o pesca, y las vedas.
- Caminar sólo por los senderos indicados.
- Denunciar a los guardabosques todo acto de vandalismo.
- Acercarse al guardabosques o a la administración del lugar, en caso de dudas o para recibir informaciones adicionales.

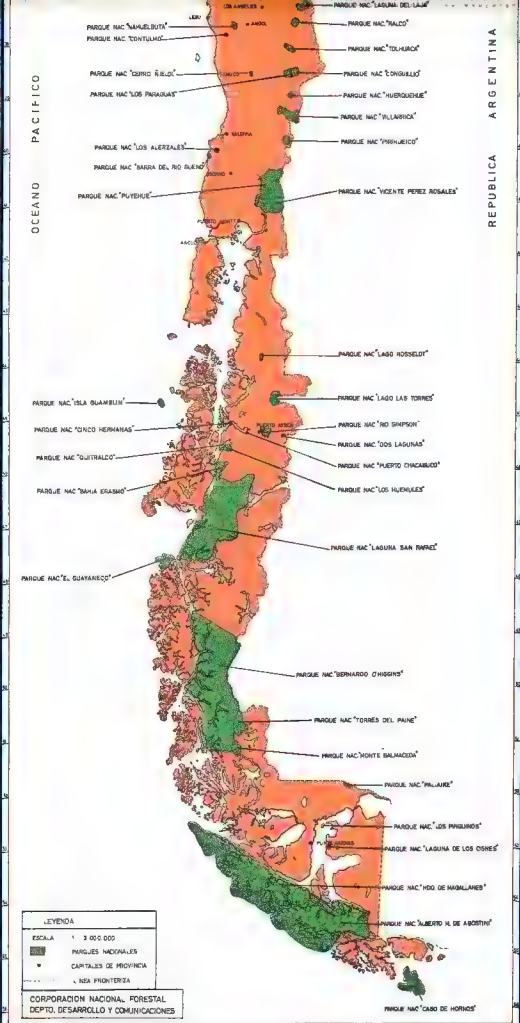
Es, pues, muy probable que en esta época de vacaciones disfrutemos más de alguna vez de la estada en un Parque Nacional.

Recordemos, entonces, las normas anteriores, que han sido instituidas para nuestro exclusivo beneficio, y pensemos que de cada uno de nosotros depende que estos maravillosos sitios subsistan y que nos acojan nuevamente en el futuro. ●



PARQUES NACIONALES DE CHILE




OCEANO PACIFICO
REPUBLICA ARGENTINA
PARQUE NAC "LAGUNA DEL LAJA"
PARQUE NAC "RALCO"
PARQUE NAC "TOLHUACA"
PARQUE NAC "CONGUILLIO"
PARQUE NAC "HUERQUEHUE"
PARQUE NAC "VILLARRICA"
PARQUE NAC "PUYEHUE"
PARQUE NAC "VICENTE PEREZ ROSALES"
PARQUE NAC "LAGO ROSSELOT"
PARQUE NAC "LAGO LAS TORRES"
PARQUE NAC "NO SIMPSON"
PARQUE NAC "DOS LAGUNAS"
PARQUE NAC "PUERTO CHACABUCO"
PARQUE NAC "LOS HUEMULES"
PARQUE NAC "LAGUNA SAN RAFAEL"
PARQUE NAC "BERNARDO O'HIGGINS"
PARQUE NAC "TORRES DEL PAINE"
PARQUE NAC "MONTE BALMACEDA"
PARQUE NAC "PALAINE"
PARQUE NAC "LOS PINGUINOS"
PARQUE NAC "LAGUNA DE LOS CISNES"
PARQUE NAC "HDO DE MAGALLANES"
PARQUE NAC "ALBERTO M. DE AGOSTINI"
PARQUE NAC "CABO DE HORNOS"
PARQUE NAC "NAHUELBUTA"
PARQUE NAC "CONGUILLIO"
PARQUE NAC "CERRO RIELO"
PARQUE NAC "LOS PARAGUAS"
PARQUE NAC "LOS ALERZALES"
PARQUE NAC "BARRA DEL RIO BUENO"
PARQUE NAC "ISLA GUAMBLIN"
PARQUE NAC "CINCO HERMANAS"
PARQUE NAC "QUITRALCO"
PARQUE NAC "BAHIA ERASMO"
PARQUE NAC "EL GUAYANECO"
LEYENDA
ESCALA 1 : 3 000 000
PARQUES NACIONALES
CAPITALES DE PROVINCIA
LIMITE FRONTERIZO
CORPORACION NACIONAL FORESTAL
DEPTO. DESARROLLO Y COMUNICACIONES

FABULA DEL ESPEJO

Texto de Mark Twain
Dibujos de Thema Lobos

Ocurrió hace mucho, muchísimo tiempo. Un artista que había pintado un cuadro pequeño y muy hermoso, lo colocó de manera que pudiese verlo en el espejo, y se dijo: "Esto duplica la distancia y la suaviza. Ahora es dos veces más hermosa que antes".

Los animales de los bosques se enteraron de esto por el gato de la casa, hacia el cual sentían gran admiración, pues era muy docto, muy refinado y civilizado, muy cortés y distinguido, y porque sabía decirles tantas cosas que ellos ignoraban. Esta nueva noticia que les llevó produjo entre ellos una gran excitación y le hicieron preguntas. Le preguntaron qué era un cuadro, y el gato les dio esta explicación.

—Es una cosa lisa, maravillosamente lisa y elegante. ¡Y qué bella!

Estas palabras llevaron la excitación de los animales casi hasta el frenesí y aseguraron que darían cualquier cosa por ver el cuadro. Entonces preguntó el oso:

—¿En qué consiste su gran hermosura?

—En lo bien que parece —dijo el gato.

Esto los llenó de admiración y de inseguridad y se sintieron más excitados que nunca. Entonces preguntó la vaca:

—¿Qué es un espejo?

—Es un agujero en la pared —dijo el gato—. Se pone usted a mirar dentro de él, y ve allí el cuadro. Es tan bonito y encantador, tan etéreo y estimulante, que vuestra cabeza se pone a dar vueltas y vueltas hasta que casi os desmayáis de éxtasis.

El asno nada había dicho hasta ese momento pero empezó, ahora, a sembrar dudas. Y como las dudas produjeran su efecto, el gato se retiró ofendido. Y no se habló más del asunto durante un par de días. Pero pudo más la curiosidad.

Entonces los animales interpelaron al asno, y lo acusaron de haber echado a perder una cosa que tal vez habría constituido un placer para ellos. El asno no se turbó y dijo que había un medio de poner en claro quién estaba en lo cierto, si él o el gato. Iría él y miraría dentro de aquel agujero y a su regreso les contaría lo que descubriera. Los animales se sintieron reconfortados y agradecidos y le pidieron que marchase de inmediato, lo cual hizo.

Pero el asno ignoraba dónde tenía que colocarse y lo hizo entre el cuadro y el espejo. El resultado fue que el cuadro no podía reflejarse en el espejo, y el asno nada vio. Regresó a su casa y dijo:

—El gato ha mentido. Dentro de aquel agujero no había otra cosa que un asno. Un hermoso asno muy simpático y nada más.

El elefante preguntó:

—¿Lo visteis bien y con claridad? ¿Os acercasteis mucho?

—Yo lo vi bien y con claridad, oh Hathi, rey de los animales. Tan cerca estaba que me refregué la nariz con la nariz del otro.

—Qué cosa más extraña —dijo el elefante—. Hasta ahora el gato ha dicho siempre la verdad, por lo menos en lo que nos ha sido posible comprobar. Veamos. Que la pruebe otro testigo. Tú, Balú, mira dentro del agujero y vuelve a informarnos.

El oso se marchó. Al regresar dijo:

—Han mentido los dos. Dentro del agujero sólo había un oso.

Gran sorpresa y desconcierto de los animales. Todos sintieron el deseo de hacer la prueba. El elefante los envió uno tras otro.

Primero, la vaca. La vaca no descubrió en el agujero sino una vaca. El tigre sólo descubrió un tigre. El león sólo descubrió un león. El leopardo sólo descubrió un leopardo. El camello sólo descubrió un camello. Y nada más.

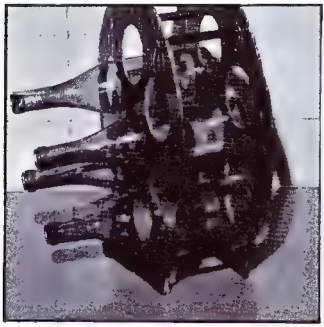
Entonces Hathi se irritó y aseguró que él descubriría la verdad. Y fue. Cuando regresó insultó a todos sus súbditos, los trató de embusteros y se enfureció contra la ceguera del gato. Asegurando que en el agujero sólo había un elefante.

MORALEJA DEL GATO

Descubriréis en un escrito todo cuanto vosotros mismos llevéis, siempre que toméis posición entre el texto y el espejo de vuestra imaginación. Quizá no descubráis vuestras orejas pero con seguridad que están allí.

un guarda-botellas

TEXTO Y DIBUJOS DE MAURICIO TONDREAU — FOTOS DE ENRIQUE ARACENA



Para que las botellas vacías tengan un lugar propio, te sugerimos fabricar este sencillo y útil guarda-botellas

Necesitas los siguientes materiales:

2 planchas de cholguán de 40 x 45 cm.

6 palitos redondos (como los de los plumeros) de 11 cm. de largo por 1,5 cm. de diámetro.

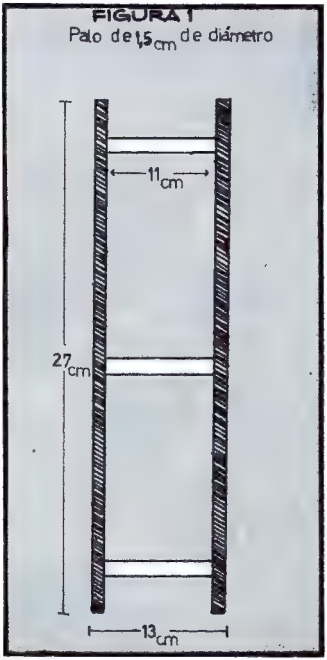
Clavos, neoprén o cola fría, pintura o esmalte...

Ejecución:

1. Junta las dos planchas de cholguán con una prensa, y córtalas según las medidas y forma que se indican en el plano.

2. En seguida, hazle las perforaciones correspondientes. Para esto, dibuja el primero según las medidas indicadas, y córtalas, luego, con una sierra circular o con una sierra de sable.

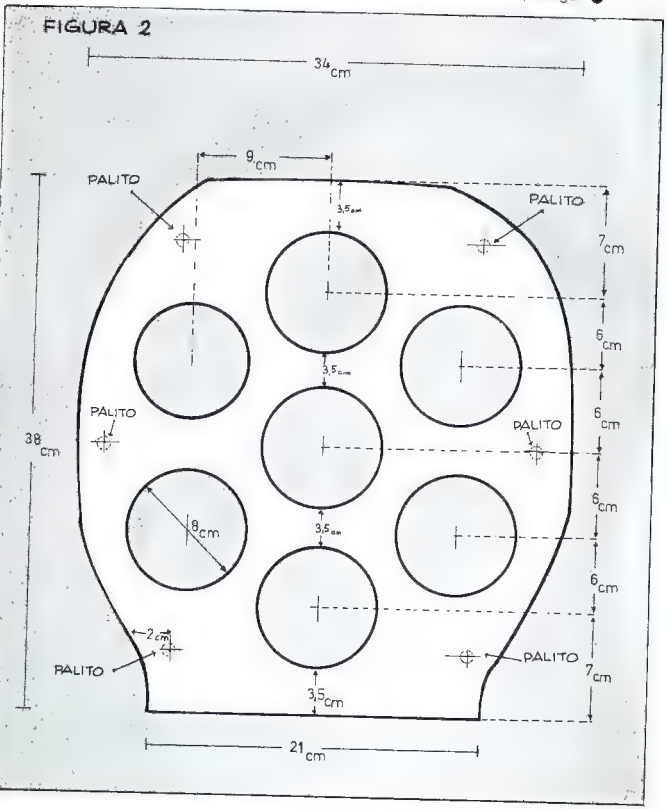
FIGURA 1



3. Toma los palitos redondos y colócalos como separación entre plancha y plancha, como se indica en el dibujo 1. Pégalos con neoprén, y luego afírmalos con clavos. Para hacer esta operación te conviene hacer unos agujeros de guía en los palitos y en el cholguán. Una vez colocados los palitos, hunde las cabezas de los clavos con un martillo para que no sobresalgan.

4. Pinta el guarda-botellas con esmalte o pintura al óleo de los colores que desees.

Y ahora a colocar las botellas vacías para que cada cosa tenga su propio lugar ●



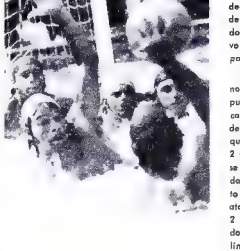
EL POLO ACUATICO

Texto de Ernesto Olivares.

Si eres un buen nadador, aprovecha este verano para practicar "water polo". Conoce y respeta las reglas de este completo deporte.

El polo acuático o "water polo" es un deporte para el cual se necesita tener la fogosidad de un *futbolista*, la entereza de un boxeador, y la caballerosidad de un tenista. El hecho de que se practique bajo el agua no aventuriza para que los partidos se conviertan en campos de batalla.

Para practicar water polo, es necesario conocer a fondo las técnicas de la natación, y contar con dos cualidades fundamentales: rapidez y resistencia. Luego, hay que aprender a manipular el balón en cualquier posición con una mano, ya que solamente el arquero puede coger la pelota con ambas manos. Para ello se recomienda ayudarse a sostenerlo con el antebrazo.



LOS TIROS

Ay dos tipos de disparos: a) enviar el balón desde delante de sí (con el antebrazo doblado), o simplemente en forma directa; b) y el "shot devuelto" mediante un golpe de hombro sacado oportunamente del agua, gracias a un golpe de tijeras de las piernas.

Los técnicos afirman que para ser un buen jugador de polo acuático, hay que empezar a practicarlo ojalá a los 15 años, y entrenar 3 ó 4 veces por semana.

APRENDAMOS A JUGAR

El campo de juego está limitado por los dos líneas de meta colocadas 30 centímetros antes de los límites de la piscina. Las áreas tienen 3 metros de ancho, y la barra horizontal está a 90 centímetros sobre el agua.

Para empezar, los equipos se alinean en sus respectivas líneas de fondo. Cuando el árbitro hace sonar su pito, un jugador, por cada equipo, se lanza en pos del balón que está colocado en la línea central de la cancha. Es conveniente que el más veloz sea el encargado de tratar de alcanzar el balón. La pelota pesa de 400 a 500 g. y su circunferencia debe contar con no menos de 68 y no más de 71 cm. Mientras los dos rivales luchan por llegar al balón, sus compañeros toman sus respectivas posiciones: el guardameta va a su arco, los delanteros al campo rival, los defensas a defender su zona, y el medio campista a una posición intermedia. Estas posiciones son más bien teóricas, pues el juego en bloques es el que impera, y ello depende del sentido de la marcación y desmarcación de los jugadores. El equipo que ha sido batido con un gol es el que saca desde la línea de centro. Las faltas más corrientes son las de tomar el balón con ambas manos, la de mantenerlo debajo del agua para protegerse de un ataque. No se debe tirar del adversario hacia nosotros o lanzar agua a la cara; apoyarse sobre él, nadarle encima y menos golpearlo. Les reiteramos que la fogosidad que se aplica a cada jugada puede llevar fácilmente al juego brusco. Hay que evitarlo a toda costa.

Las sanciones consistan en un penalti por faltas intencionales, cometidas a menos de 4 m. de la línea de meta adversaria, y a tiros libres por faltas ordinarias. En el penalti el jugador afectado es el que sirve la falta desde la posición que él desee, desde la línea de 4 metros. Además el culpable queda excluido del partido hasta que no se anote un nuevo gol (para cualquier lado) o pare todo el partido, si el árbitro lo estima conveniente.

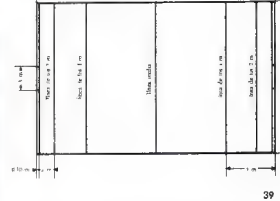
Finalmente existe lo que en fútbol se denomina tiro de esquina y se produce después que un defensor ha sido el último en tocar el balón antes de que salga por su línea de meta; y el fuera de juego, que consiste en que un jugador esté estacionado a menos de 2 m. de la línea adversaria sin que el balón se encuentre entre él y la línea. Esta falta da lugar a un tiro libre o un penalti. En cuanto al tiro de esquina, éste es lanzado por el atacante más próximo. Colocado en la línea 2 m., y habiendo evacuado a todos los jugadores situados en la zona que separa esa línea con la meta, el jugador que sirve la pelota debe pasarla a uno de sus compañeros, quien para disparar debe previamente asegurar el balón.

LA TACTICA

La clave es hacer circular el balón rapidamente. No debes "comerte" la pelota. El equipo que logre dominar esta táctica será, por lo general, el que obtenga mejores resultados.

Todo tiro arriesgado provoca la pérdida del balón y la posibilidad del adversario de construir una jugada que perfectamente puede resultar un gol en contra. Por supuesto, y tal como dijimos antes, es importante poseer el sentido de la desmarcación para romper las rígidas marcaciones "al hombre" que los equipos practican. Los éxitos de los grandes equipos (como Hungría, Italia, Polonia, Yugoslavia y Brasil), se deben precisamente a la gran velocidad de sus jugadores, como también a la resistencia física que ellos tienen.

Campo de waterpolo.



LAS REGLAS: *El campo de juego* Debe tener 20 metros como mínimo y 30 como máximo con respecto al largo y no menos de 8 metros de ancho. La profundidad del agua no debe ser inferior a 1 metro. En el borde de la piscina deben indicarse: *una línea de centro* (para los tiros de salida), *las líneas de meta*, *las líneas de 2 metros*, a 2 metros de la línea de meta, desde donde se juegan los tiros de esquinas; *las líneas de 4 metros*, desde donde se lanzan los tiros de castigo.

El partido dura 4 períodos de 6 minutos cada uno de juego efectivo. El descanso entre cada período es de 2 minutos.

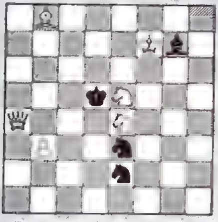
Los equipos constan de 7 jugadores cada uno (1 arquero, 1 zaguero, 2 medios y 3 delanteros). La disposición de los jugadores es relativa, ya que constantemente cambian de posiciones (con la excepción del arquero).

La partida Después que el árbitro hace sonar el silbato los jugadores se lanzan en pos de balón (siempre el más rápido es el que nada para llegar más luego a la pelota) que ha sido puesto en el centro de la cancha o lanzado a la línea correspondiente.

PROBLEMA Nº 7

Nuestro segundo concurso de problemas llega a su término. Recibirán premios aquellos mampatinos que obtengan los mayores puntajes, y los que mostraron entusiasmo, dedicación y empeño.

He aquí, pues, el penúltimo problema.



Blancas: R7AR [illegible] Total: seis piezas. Negras: [illegible] 4 piezas. Las blancas juegan y dan mate en dos jugadas.

Hasta este momento el puntaje es el siguiente: Fernando Aranguiz, [illegible] Jorge Zambrano, [illegible] 2 Rodrigo Guzmán, Santiago; Fernando Muñoz, Concepción, y Guido Olmos, Chillán, [illegible] Marcelo E. Aguila, Santiago, 10; Carlos Fernandez, Santiago, y Eduardo Pérez, [illegible] y Fernando Martínez, Juan Claudio Navarro, Santiago. G. Ortiz S., Rancagua [illegible] Otros mampatinos tienen menos puntos y el puntaje final lo daremos una vez que finalice el concurso.

Las jugadas claves de los problemas eran: Nº 1 D4CR; Nº 2, P4D; Nº 3, D4A; Nº 4 D8T; Nº 5 D1A. Al aparecer el último problema daré la solución del Nº 6.

Contesto: German Ortiz S., Rancagua. Gracias por tus dibujos, que han sido entregados a nuestro director. Te publico ahora la partida que me enviaste.

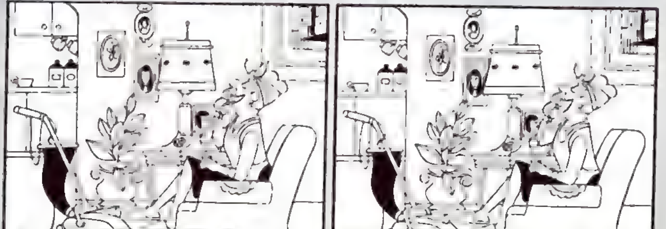
Blancas: [illegible] **Negras:** [illegible] 1 P4D P4D 2 P4AD, P3R, 3 C3AD C3AR, 4 A5C A4C, 5. P3TD, AxC j. 6 PxA C3AD 7 P3R O-O 8 A3D, P3TR; 9. P4T!, PxA??; 10 PxP C5R, 11 D5T P3A, 12 P6C, y las negras se rinden.

A S. Fernando Jofré y J. Alejandro Peña, Les deseo un gran futuro para el club de ajedrez que han fundado y muchísimas gracias por su nombre. Pronto contesto a tus preguntas.

A Fernando Muñoz: aquí va tu partida. **Blancas:** Fernando Muñoz. **Negras:** David [illegible] 1 P4R, P4R, 2 P4AR P3D, 3 C3AR A5C 4 A4A, P3AD, 5 PxP PxP, 6 AxPA j RxA, 7 CxP j R1R, 8 DxA, C3A 9 D6R j. D2R, 10 D8A j D1D, 11 DxD j. RxD 12 C7A j Los negras se entregan.

Hasta pronto.

Walter Ader, Maestro Nacional

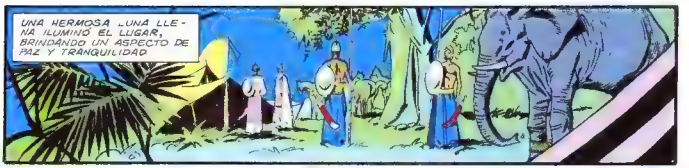


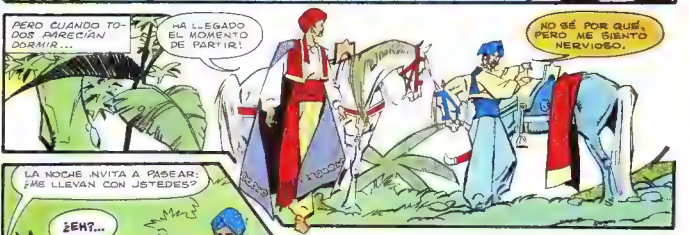
AGUCEN LA VISTA. Estos dos dibujos se diferencian en 20 detalles. ¿Cuáles son? Si no los descubren, vean la solución en la página 47.

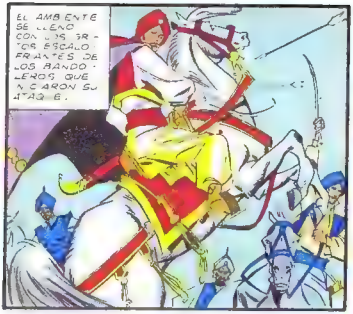
La PRINCESA y el Impostor

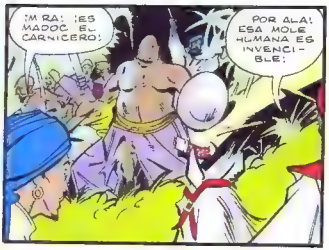
GUIÓN: ADRIÁN ROCA — CAPITULO III — DIBUJOS: MARIO IGOR V.

RESUMEN: HASÁN, UN JOVEN AVENTURERO ES CONFUNDIDO CON EL HIJO DEL PODEROSO REY ABÚ-EL FAR, Y LO QUE EN UN PRINCIPIO LE PARECIÓ OTRA AVENTURA, LO HA LLEVADO JUNTO A SU AMIGO MUSARAR Y A LA PRINCESA NUREFAH, A UNA TRIPLE Y MORTAL EMBOSCADA...






EL AMBIENTE SE LLENO CON LOS GRITOS ESCALOFRIANTES DE LOS BANDOLEROS QUE INICIARON SU ATAQUE.


¡MIRA! ¡ES MADOC EL CARNICERO!
POR ALA! ESA MOLE HUMANA ES INVENCIBLE!

LA COLOSAL FUERZA DEL GIGANTESCO MADOC DETUVO EN SECO EL ATAQUE DE LOS JINETES...

EN EL CAMPAMENTO ¡A SE ACABA LA DEFENSA, MIENTRAS LOS JOVENES CARGABAN CONTRA EL GRUESO DE LOS BANDOLEROS...

PESE A SU ENORME CORPULENCIA, MADOC SE MOVÍA CON INCREÍBLE AGILIDAD...
TODOS LOS RECURSOS DE LOS JÓVENES SE ESTRELLABAN CONTRA LA CORPULENCIA DEL ENORME BANDIDO.
EL BANDIDO REBOTÓ COMO UNA PELOTA. PERO HACIENDO USO DE SU SORPRENDENTE AGILIDAD...
¡YA LOS TENGO! ¡JA, JA!
LOS JÓVENES COMENZARON A SENTIR QUE LES FALTABA EL AIRE, Y CADA VEZ SINTIERON MÁS DÉBILES SUS ESFUERZOS POR LIBERARSE DE LA FÉRREA PRESA QUE LES QUITABA LA VIDA.

Y CUANDO YA CREÍAN TODO PERDIDO..

¡AAAAAHHH!

EN EL ÚLTIMO INSTANTE, EL MISTERIOSO ARQUERO SALVÓ A LOS JÓVENES, PERO...

EL NUEVO FLECHAZO NO LOGRÓ DETENER LA VELOZ CARRERA DEL GIGANTE...

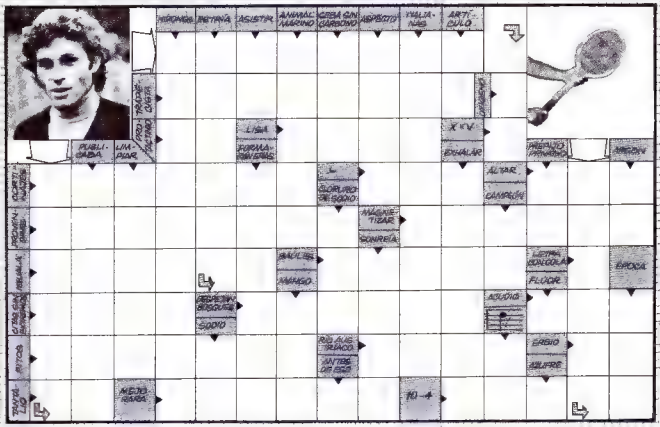
CON UN SUPREMO ESFUERZO, EL COLOSAL BANDIDO ARRASTRÓ A JINETE Y CABALLO HACIA EL ABISMO...

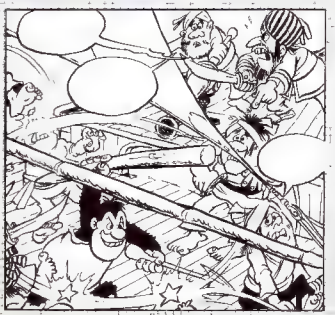
TODO SUCEDIÓ CON TANTA RAPIDEZ, QUE LOS JÓVENES NADA PUDIERON HACER POR SU MISTERIOSO SALVADOR. ¿Y QUIÉN ERA ÉSTE? ¿SERÍA EL VERDADERO DRÁC DE AMÁN?

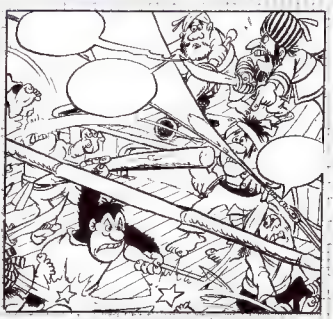
(CONTINUARÁ)

mampato

CRAMA







LAS SIETE DIFERENCIAS

SOLUCION EN LA PAG. 47

Texto de Margara Jreta _____ Dibujos de Ricardo Guiraldes

EL TIRA Y AFLOJA

Este es un buen ejercicio para la playa. Requiere ritmo y coordinación. Necesitas tener sólo unas cuantas cintas o cordeles, todos del mismo largo.

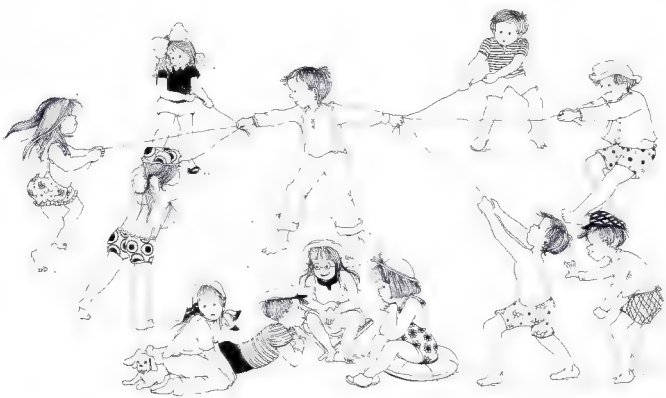
Se dibuja un círculo en la arena. En el centro se coloca un jugador, el cual agarra todas las puntas de las cordeles o cintas, según lo que se vaya a usar. Una vez en el centro del círculo, este jugador entrega, a cada uno de los otros participantes, el extremo de cada cinta o cordel que él tiene sujetos. Luego dice:

Al tira y afloja
perdí mi caudal.

Al tira y afloja
lo vuelvo a ganar.

Luego ordena –según la piazca– "tiren" o "aflojen". Los participantes obedecen en un principio, pero luego deberán hacer todo lo contrario de aquello que se les ha mandado.

El que pierda deberá dar prenda, la cual para recuperarla deberá –por supuesto– cumplir con una divertida penitencia.



TEST DE TALADROS Y TORNILLOS

Este test te enseñará a ser ordenado, especialmente con tus herramientas y útiles de trabajo. Recuerda siempre que el desorden solo constituye una pérdida de tiempo, la cual es fácil de evitar si se acostumbra a tener cada cosa en su lugar.

El personaje de nuestro test era un desordenado de primera clase: tenía toda una mezcolanza de piezas que ni él mismo sabía cómo empezar a ordenar. A ver si tú o puedes ayudar

En el dibujo verás 8 tornillos. Algunas de sus cabezas tienen forma cónica; otras, forma plana, exagonal. Los taladros que aparecen en el dibujo también se diferencian entre sí: los que tienen borde blanco son para alojar a los tornillos de forma cónica, y los que no lo tienen, son para los tornillos de cabeza exagonal o plana

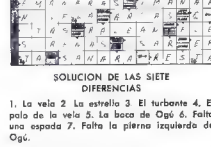
Ahora tú debes localizar 2 tornillos: uno de cabeza cónica y otro de cabeza exagonal, los cuales ajusten en sus respectivos taladros. Los 6 tornillos restantes, así como los 12 taladros que sobran, no presentan una adaptación correcta

SOLUCION DE "AGUCEN LA VISTA"

SOLUCION TEST:

El tornillo de cabeza cónica situado en el ángulo superior izquierdo del dibujo, ajusta en el taladro que lo, ajusta en el taladro que se encuentra junto al ángulo inferior derecha. El tornillo de cabeza hexagonal, que se encuentra en el ángulo inferior derecho, ajusta en el taladro que está sobre la cabeza del maestro.

SOLUCION DEL MAMPATOGRAMA



SOLUCION DE LAS SIETE DIFERENCIAS

1. La vela 2. La estrella 3. El turbante 4. El palo de la vela 5. La boca de Ogú 6. Falta una espada 7. Falta la pierna izquierda de Ogú.

ITALIA, LA MAS BELLA CIUDAD DEL MUNDO

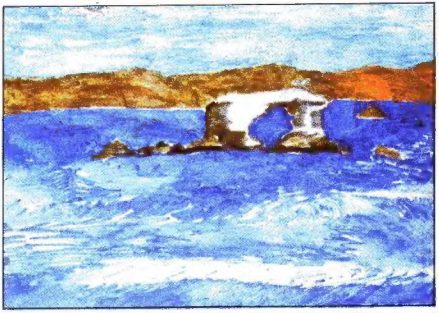
Paolo Gravina "construye" sus cuadros fantásticos con recortes de revistas, cuidando que las fotografías elegidas mantengan una iluminación solar y una perspectiva más o menos uniforme.

No todos los edificios o lugares que eligió para esta ciudad increíble son universalmente conocidos, y la numeración de la fotografía te ayudará a identificarlos.

1. Puerta de Cefalú, Sicilia. 2. Faralones de la isla de Capri. 3. Isla Comacina, Lago de Como. 4. Montañas de los Alpes Dolomíticos. 5. Catedral de Trani. 6. Castillo de Gradara. 7. Aldea de Castelmezzano. 8. Templo griego de Segesta. 9. Basílica de Superga, Turín. 10. Convento de San Lucas, Bolonia. 11. Palacio de la Señoría, Florencia. 12. Villa Manin, Udine. 13. Portofino, Génova. 14. Catedral de Orvieto. 15. Catedral de Milán. 16. Convento de San Ambrosio, Milán. 17. Catedral de Turín. 18. Castillo Fenis, Aosta. 19. Catedral y pueblo medieval de Gubbio. 20. Teatro romano de Palermo. 21. Coliseo, Roma. 22. Castillo de Maschio Angioino, Nápoles. 23. La torres de Bolonia. 24. Basílica de San Pedro, Roma. 25. Monumento al Soldado Desconocido, Roma. 26. Iglesia de Santa Clara, Asís. 27. Basílica de Loreto. 28. Castillo Sforzesco, Milán. 29. Arco de Septimio Severo, Roma. 30. Monasterio de San Vital, Ravena. 31. Basílica del Santo, Padua. 32. Plaza de San Marcos, Venecia. 33. Catedral de Cremona. 34. Plaza de los Milagros, Pisa. 35. Teatro de Taormina, Sicilia. 36. Ruinas prehistóricas de Cagliari, Cerdeña. 37. Baptisterio y Campanario de la Catedral de Parma. 38. Basílica de San Andrés, Vercelli. 39. Castillo del Monte, Bari. 40. Monasterio de Calabria. 41. Catedral de Florencia. 42. Jardines del Campidoglio, Roma. 43. Catedral de Bari. 44. Casas primitivas de Alberobello. 45. Castillo de Angel, Roma. 46. Abadía de Ferrara. 47. Monumento a Colón, Génova. 48. Aldea y puerto de Vernazza. ●

nuestra página

...Y ESE MAR QUE TRANQUILO TE BAÑA...



Carlos Rafael Vega Salinas (11 años), Santa Rita 8231, Antofagasta.

Claudia González Segura (7 años), Instituto Sagrados Corazones.

¿POR QUE SALE SANGRE DE LAS HERIDAS?

Las venas y las arterias por donde circula la sangre llegan a todas partes. Al producirse una herida, se cortan venas o arterias, o las dos. Es como si cortaran minúsculas cañerías. Entonces sale la sangre al exterior.

¿POR QUE LA SANGRE ES ROJA?

Una de las funciones que realiza la sangre, quizá la principal, es llevar el oxígeno de los pulmones al resto del organismo. De ello se encargan cuerpos minúsculos llamados glóbulos rojos, en los cuales se producen delicadas reacciones químicas. Hay tantos, que dan a la sangre su color característico.

¿POR QUE NOS ENFERMAMOS?

A veces, porque un órgano no funciona bien; otras, por infección. Nuestro cuerpo al enfermar tiene "una avería". Casi siempre es debida a que han penetrado microbios peligrosos.

DISFRACES PROTECTORES

Jugar a las escondidas es también un juego muy popular en el mundo animal. Sólo que se trata de esconderse de un enemigo real. Para ello algunas especies imitan los colores y hasta las formas de animales reconocidamente peligrosos, o bien se confunden con el medio ambiente natural pasando prácticamente inadvertidas.

Arriba: insectos que se sirven del color como camuflaje.

Al centro: dos ejemplos inversos: animales de colores llamativos, como la serpiente venenosa, la cual advierte el peligro que representa; la salamandra desconcierta a sus enemigos eventuales.

Abajo: la mariposa de la derecha (sesia apiformis) se asemeja a una avispa (izquierda) y esta similitud fortuita le sirve de protección.

guepardo joven